GAME BOY COLOR

ゲームボーイ & カラー共通カートリッジ
DMG-BZOJ-JPN

取扱説明書

From TV animation ONE PIECE
ワンピース

幻のグランドライン冒険記！



すべてのGAME BOY共通

© 尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション
© BANPRESTO 2002 MADE IN JAPAN
JASRAC 日本音楽著作権協会<ビデオ>第014680号

BANPRESTO

このたびは株式会社バンプレストのゲームボーイ&カラー共通カートリッジ「From TV animation ONE PIECE ～幻のグランドライン冒険記!～」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

● 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

● カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

● 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
● 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ（ゲームボーイポケット／ライト）	スーパーゲームボーイ（スーパーゲームボーイ2）
○	○	○ モノクロ	○

通信ケーブル対応

※「アドバンス専用通信ケーブル」では通信できません。

プロローグ





受け継がれる意志…

時代のうねり

人の夢

これらは止めることの出来ないものだ



人々が



自由の答えを求める限り

それらは――――

決してとどまることは　ない！！



〜伝説の海賊王　ゴールド・ロジャー〜



もくじ



ストーリー

ひとつなぎの大秘宝
“ワンピース”を求めて
モンキー・D・ルフィ
は海に出た。

世界一の剣豪
を目指す
ロロノア・
ゾロ。

世界地図を描く夢を追う
ナミ。



勇敢な海の戦士に憧れる
ウソップ。

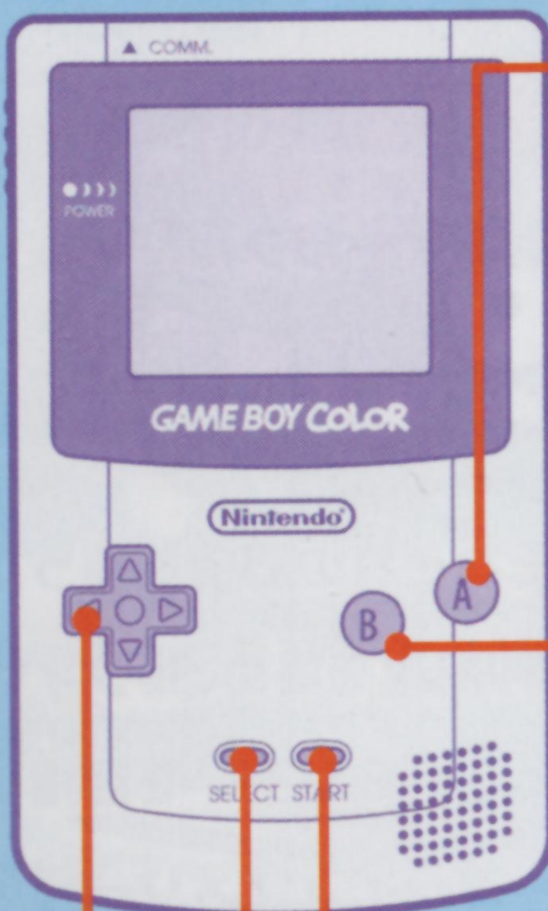
伝説のオールブルーを探す
サンジ。

それぞれの野望を持った
仲間達を集め、ルフィは
“海賊王”を目指し
ゴーイングメリー号を
進める！！

冒険に満ちあふれた
幻の“偉大なる航路”へ向けて!!!!

★ 操作方法 ★

ここではコントローラの使い方について説明します。



Aボタン

コマンドの決定。キャラクターのそばで相手と会話。メッセージの送り（押し続けると自動送り）に使用します。「なかまリスト」画面でクルーの選択または選択解除に使用します。また、ステータス画面でアイテムと必殺技のウインドウの切り替えに使用します。

Bボタン

コマンドのキャンセル。メッセージの送り（押し続けると自動送り）に使用します。押しながら十字ボタンを操作するとフィールドを素早く移動できます。

スタートボタン

ゲームスタート。フィールドでコマンド・ウインドウの呼び出し。「たいれつ」画面で「けってい」の入力。また、アイテムの「つかう」および「そうび」画面時にアイテムの説明の表示に使用します。

セレクトボタン

「たいれつ」画面で選択しているクルーのステータスを表示します。

十字ボタン

フィールドでの移動。コマンド選択時のカーソルの移動に使用します。また、アイテムの「つかう」および「そうび」画面時に←→でクルーの切り替えができます。

★ゲームの流れ★

「From TV Animation ONE PIECE ～幻のグランドライン冒険記！～」は、「冒険フィールド＝島」と「航路マップ＝海」の2つから構成されています。1つの「冒険フィールド」をクリアすると「航路マップ」を通って次の「冒険フィールド」に向かうことが可能になります。

冒険フィールド

冒険フィールド（最初はローグタウンに上陸）→ イベント発生 → エピソードクリア → ゴーイングメリー号で海に出発

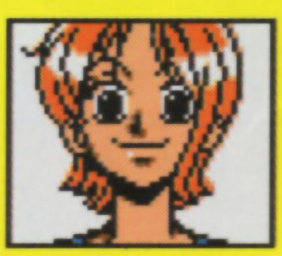
イベント発生 → クルー全員が戦闘不能 → GAME OVER

航路マップ

セーブ終了後、新しい島に移動。仲間が6人以上になってからは上陸する前に「なかまリスト」から5人のクルーを選択。



次の冒険フィールドへ！



全ての島に行ってみよう！

海図には行った島を描いておくわ。完璧な海図の完成を目指してチャレンジしてね。一度行った島でも再上陸すると新たな冒険があるかも!?
クルーの選択も大切よ！

★ゲームの始め方★

オープニング・デモの後に表示されるタイトル画面でスタートボタンを押して、メニュー画面を表示してください。オープニング・デモはスタートボタンを押すとスキップできます。

最初からの場合

メニュー画面に表示されているのは「スタート」だけです。Aボタンもしくはスタートボタンを押して決定してください。





「セーブ=ロード」データがある場合

あらかじめ「セーブ」したデータがある場合は、メニュー画面に「ロード」「スタート」「航海日誌」が表示されます。十字ボタンでコマンドを選択し、Aボタンもしくはスタートボタンを押して決定してください。



ロード …… セーブしてあるデータをロードし、冒険フィールドに上陸する直前からゲームを再開します。

スタート …… ゲームを最初から始めます。

航海日誌

[WANTED]



ルフィたちを含めて冒険の途中で出会ったキャラクターたちが登録されます。特定の条件を満たして仲間になったキャラクターには●が表示されますが、中には仲間にできないキャラクターもいます。各キャラクターに矢印を合わせてAボタンを押すと、そのキャラクターの紹介を見ることができます。(P.15参照)

[かいず]



訪れた島が描かれたグランドラインの海図を見ることができます。また、その島にゴーイングメリー号のカーソルを合わせてAボタンを押すと、名場面集を見ることができます。

[SASじてん]



各キャラクターが持っているSAS（ショッキング・アクション・システム、P.32参照）の一覧です。それまでに発動したSASが登録されます。キミは全てのSASをコンプリートできるかな？

つうしん……通信ケーブル（別売り）を使って友達の海賊団と仲間の交換やバトルができます。このゲームの前編ともいえる「From TV Animation ONE PIECE ～夢のルフィ海賊団誕生！～」と仲間の交換もできます。（P.36参照）

※「つうしん」はゲーム開始すぐには表示されません。ゲームを進めていくと表示され、遊べるようになります。

※ゲームボーイアドバンス専用の通信ケーブルは使用できません。

「ちゅうだん＝コンティニュー」データがある場合



あらかじめ「ちゅうだん（＝冒険フィールドでセーブ)」をしていると、メニュー画面に「コンティニュー」が表示されます。十字ボタンで「コンティニュー」を選択し、Aボタンもしくはスタートボタンを押して決定してください。

なお、「コンティニューファイル」のデータは、1つの冒険フィールドをクリアし新しい「ロードファイル」を作成すると消去されます。

※ 注意

「コンティニュー」や「ロード」のデータがある時に、「スタート」を実行すると保存されていた全てのデータが消去されてしまいます。また、「コンティニュー」と「ロード」の両方のデータがある時に、「ロード」を実行すると「コンティニュー」データが消去されてしまいます。

★「セーブ」と「ちゅうだん」★

ゲームを途中で記録するには「セーブ」と「ちゅうだん」の2種類の方法があります。

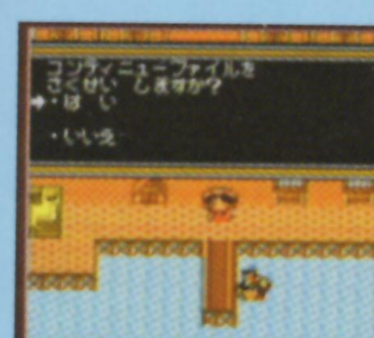
セーブ（ロードファイルさくせい）

「セーブ」はルフィたちが１つの「冒険フィールド」をクリアし「航路マップ」に出発した時しかできません。自動的に表示されるセーブ画面の「はい」を選んで決定するとそれまでの冒険の記録がセーブされます。「セーブ」データはひとつしか記録できないので、もし前のデータがある場合は上書きされるので気をつけましょう。なお、「航海日誌」「つうしん」の内容は、この「セーブ」データが使われています。



ちゅうだん（コンティニューファイルさくせい）

「ちゅうだん」は「冒険フィールド」にいる時にスタートボタンを押してコマンド・ウインドウを表示して行います。「ちゅうだん」を実行すると前に記録されていた「ちゅうだん」データは消去されます。また、通信交換（P.36参照）をすると「ちゅうだん」データは消去されます。



※すべてのデータを消去する方法
十字ボタン↓＋Aボタン＋Bボタン＋セレクトボタンを押しながらスタートボタンを押します。「セーブ」「ちゅうだん」「つうしん」「航海日誌」の全てのデータが消去されます。

★画面の説明★

冒険フィールドは「フィールド画面」と「バトル画面」で構成されています。

フィールド画面

フィールド画面では主に「ルフィ」が表示されます。いろいろなキャラクターと会話したりアイテムを探したりして、エピソードをクリアしてください。



〈会話の仕方〉

キャラクターのそばに行きAボタンを押してください。Aボタンまたは Bボタンを押し続けると自動的にメッセージを送ります。

〈アイテムの探し方〉

十字ボタンを操作して怪しいところを探してください。アイテムがあると自動的に発見します。

クルーの選び方

（クルー選択は仲間が6人以上になってからです）

1つの冒険フィールドをクリアし、次の冒険フィールドに上陸する前に「なかまリスト(P.11参照)」から、必ずルフィを含めた5人のクルーを選びます。カーソルを操作してクルーの位置を決めたらAボタンを押してください。次にクルーにしたいキャラクターに矢印を合わせてAボタンを押して決定してください。(配置についてはP.18参照)



[クルー]

クルーはバトルに参加するメンバーです。その選択は冒険フィールドで起こるイベントに影響することもあります。上陸後は変更できないので慎重に選びましょう。いくつかのイベントではクルーに選ばれなかった仲間も参加することがあります。

[なかま]

ルフィたちを含めて冒険の途中で仲間になったキャラクターたちが「なかまリスト」に表記されます。このキャラクターのうち現在クルーに選択されているキャラクターには「●」が表示されています。ただし、航海日誌のWANTEDに登録されていてもクルーに選択出来ないキャラクターはここでは表示されません。

※アイテムを装備しているキャラクターが次の冒険ステージでクルーに選ばれないと、装備していたアイテムが使えなくなります。冒険フィールドをクリアし出航する前に、アイテムをはずしておくことをお勧めします。

〈コマンドの説明〉

フィールド画面上でスタートボタンを押すとコマンド・ウインドウが開きます。突然始まるバトルに備えて、クルーの状態を常に整えておきましょう。

ステータス クルーに設定している各キャラクターの簡易ステータスが表示されます。Aボタンを押すとカーソルを合わせているキャラクターの詳細ステータスに切り替わります。さらにAボタンを押すとアイテムと必殺技のウインドウの切り替えができます。前の画面に戻るにはBボタンを押してください。なお、クルーの切り替えは、十字ボタン← →で行います。







HP（ヒットポイント）････ キャラクターの体力です。詳細ステータス画面には「現在ＨＰ／最大ＨＰ」が表示されています。現在ＨＰがゼロになるとバトル不能になります。戦闘に参加しているすべてのクルーが戦闘不能になるとGAME OVERです。

SP（心力ポイント）･･･････ 必殺技を使用する為に必要なポイントです。詳細ステータス画面には「現在ＳＰ／最大ＳＰ」が表示されています。

AD（アドレナリン・ゲージ）･･･ キャラクターの「怒り」の度合です。必殺技やSASの発動に関係しています。（P.30～35参照）

ＬＶ ……… 現在のレベル

ＥＸＰ（エクスペリエンスポイント） ……… キャラクターが現在までに蓄積した経験値です。一定値以上たまるとレベルアップします。

POW（パワー） ……… キャラクターの攻撃力です。±の数値は、装備アイテムで変化している攻撃力です。

DEF（ディフェンス） ……… キャラクターの防御力です。±の数値は、装備アイテムで変化している防御力です。

SPD（スピード） ……… キャラクターのすばやさです。±の数値は、装備アイテムで変化しているすばやさです。

耐　性 ……… 敵から攻撃を受けた時、その種類別の耐性を表します。Ａが最も耐性が高く、Ｅが最も低い耐性になります。


殴り系の攻撃に対する耐性


剣系の攻撃に対する耐性


銃系の攻撃に対する耐性


爆発系の攻撃に対する耐性


衝撃波系の攻撃に対する耐性

ステータス ……… 現在の健康状態です。


平常


マヒ


催眠


毒


戦闘不能

アイテム ……… 装備しているアイテムです。

ひっさつ ……… 現在修得している必殺技です。

たいれつ バトルに備えて隊列を組みましょう。5人のクルーは前列3人、後列2人に別れています。バトルになった時、コマンドで指示できるのは前列の3人だけです。組み替え方は、まず1人目のクルーに1つめ（オレンジ）のカーソルを合わせ、Aボタンを押して決定してください。すると2つめ（ブルー）のカーソルが表示されますので、入れ替えたいクルーにカーソルを合わせ同じようにAボタンを押して決定します。もう一度Aボタンを押すと、クルーが入れ替わります。





アイテム アイテムには「しょうひアイテム」と「そうびアイテム」の2種類があります。なお、使用するクルーの切り替えは、十字ボタン← →で行います。

◎つかう

「しょうひアイテム」を使って、ダメージを受けたクルーを回復させたり、基礎パラメーターをアップさせたりする事ができます。使用するとなくなります。スタートボタンを押すと、矢印のアイテムの説明が表示されます。

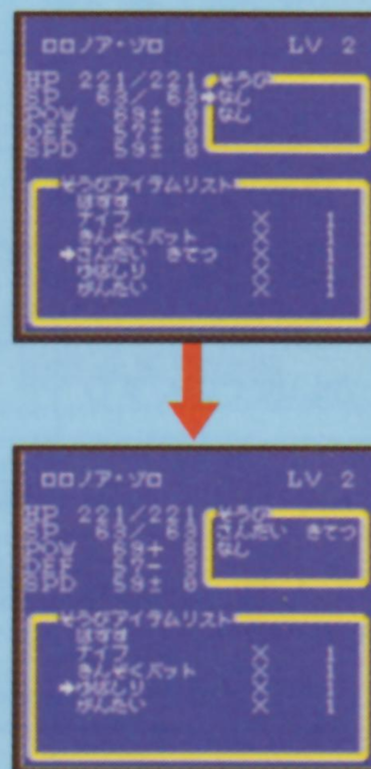


◎そうび

「そうびアイテム」を装備することができます。装備できるアイテム数は各クルーによって異なります。装備するとパラメーターの数値を変化させます。スタートボタンを押すと、矢印のアイテムの説明が表示されます。

〈そうびの方法〉

装備したいアイテムに矢印を合わせ、Aボタンを押すとクルーの「そうび」ウインドウに新しい矢印が表示されます。ここでもう1度Aボタンを押すと装備できます。ただし、そのクルーがこのアイテムを装備できない場合は、矢印は表示されずエラー音が鳴ります。
装備しているアイテムをはずす場合は、そうびアイテムリストの「はずす」に矢印を合わせてAボタンを押し、はずしたいアイテムを選んでもう一度Aボタンを押してください。



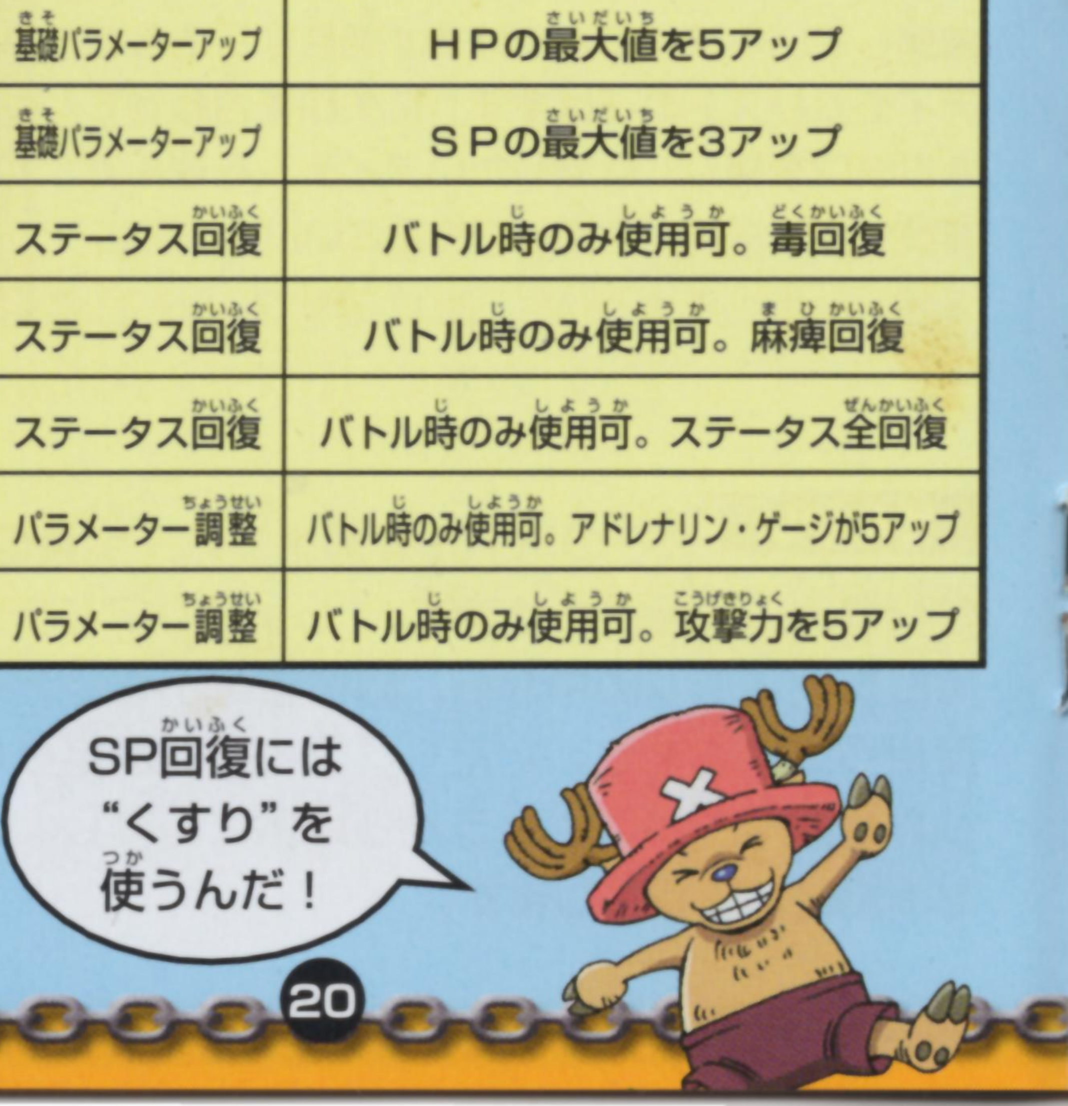
ぜんかい 現在のバトル参加メンバー全員のＨＰおよびSPを自動的に全回復させます。「しょうひアイテムリスト」にある回復アイテムの中から、回復量の小さいアイテムから順に使用していきます。ただし、アイテムが足りない場合は「たいれつ」の先頭のキャラから順番に回復し、アイテムがなくなった時点で終了します。

〈アイテムリスト〉



主なしょうひアイテム

アイテム名	属性	備考
にく	HP回復	HPを100回復させる
ほねつきにく	HP回復	HPを200回復させる
きつけぐすり	SP回復	SPを50回復させる
かいふくのくすり	SP回復	SPを100回復させる
たいりょくの実	基礎パラメーターアップ	HPの最大値を5アップ
しんりょくの実	基礎パラメーターアップ	SPの最大値を3アップ
ドクトール	ステータス回復	バトル時のみ使用可。毒回復
マヒトール	ステータス回復	バトル時のみ使用可。麻痺回復
ゼントール	ステータス回復	バトル時のみ使用可。ステータス全回復
やるきドリンク	パラメーター調整	バトル時のみ使用可。アドレナリン・ゲージが5アップ
ちからドリンク	パラメーター調整	バトル時のみ使用可。攻撃力を5アップ





主なそうびアイテム

アイテム名	効果	備考
ナイフ	攻撃力+2	
てつのトンファー	攻撃力+4	格闘専用装備
さんだい　きてつ	攻撃力+8／防御力−3	剣士専用装備
ピストル	攻撃力+2	狙撃手専用装備
じゅうおうのツメ	攻撃力+3	獣系専用装備
なかまのしるし	攻撃力+5	
かいぞくぼうし	防御力+2／心力（SP）+5	
かいぞくのはた	心力（SP）+10	
わらじ	素早さ+2	
たかげた	素早さ+3／攻撃力+2	
おまもり	攻撃力+2／防御力+2	

この他にもいろんなアイテムがあるので、探してみよう！！



★バトル画面★

フィールド移動している時や、イベントが発生した時にバトル画面に切り替わることがあります。バトルはターン制で、敵味方全員が一回行動すれば1ターン終了です。現われた敵を全て倒すか、逃げることに成功すれば、バトル終了です。

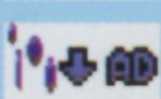


〈バトル中の主なアイコンの説明〉

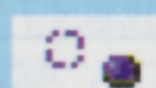
赤い数字・・・・受けたダメージ数値

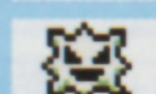
青い数字・・・・・・・・・・・回復した数値

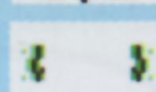
・・・・・・・・アドレナリン・ゲージのアップ

・・・・・・・・アドレナリン・ゲージのダウン

・・・・・・・・・・・攻撃の空振り

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・毒

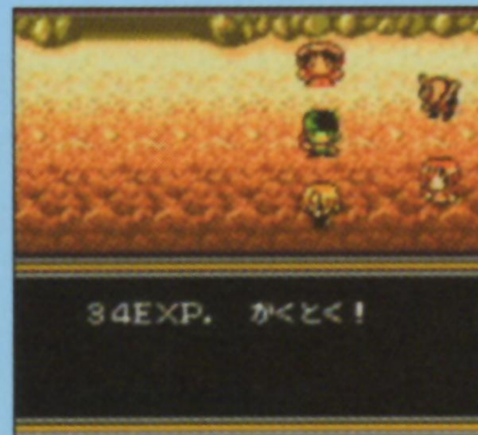
・・・・・・・・・・・・・・・・・・・催眠

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・マヒ

・・・・・・・・・・・ルフィのステータス異常状態

・・・・・・・・ルフィの催眠状態

前列と後列

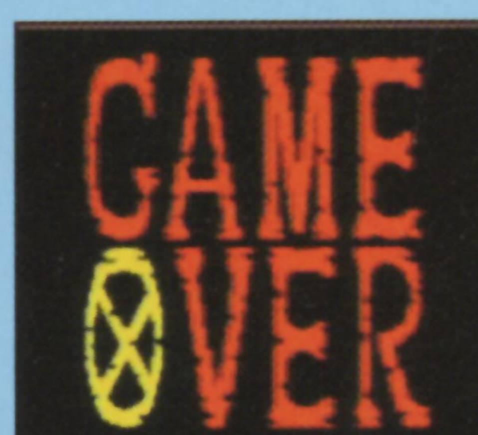


クルーには前列と後列があり、バトル中は前列の3人しかコマンド指示できません。もし前列のクルーが戦闘不能になると、後列のクルーが自動的に入れ替わってバトルに参加します。(いれかえP.28参照)

行動の順番

行動の順は敵・味方あわせてSPDの高いキャラクターから行動します。行動の内容(必殺技を使うなど)によって、行動の順番が前後することがあります。

GAME OVER



バトルに参加しているすべてのクルーが戦闘不能になるとGAME OVERです。戦闘不能だったクルーは、バトルが終了するとHP1で復活します。

〈コマンドの説明〉

こうげき 敵に通常攻撃をします。「こうげき」コマンドを選択した後に、攻撃したい敵にカーソルを合わせ、Aボタンを押して決定してください。クルーには前列と後列があり、バトル中は前列の3人しかコマンド指示できません。





ひっさつ 必殺技を使って敵を攻撃します。必殺技を使用すると「SP」を消費し、「SP」が足りないと必殺技は使えません。また、必殺技の中には、「アドレナリン・ゲージ」（P.30参照）が一定値以上ないと使えないものがあります。また、必殺技には、アドレナリン・ゲージを消費する物もあります。
キャラクターのレベルがアップすると新しい必殺技が増えます。









ゴムゴムのガトリング

複数の敵を一気に攻撃！

やきおにぎり

豪快な剣技が炸裂！









けむりぼし

2次的効果にも期待！

とくせいスープ

味方のHPを回復させる
便利な技！









パンチ

味方のバトル中の能力を
一時的にアップ！

この他にも、合体コンボ技（P.34参照）もあります！

〈必殺技アイコンの説明〉



AD不足で発動できない状態



SP不足で発動できない状態



パワーアップ技発動OK



パワーダウン技発動OK



殴り・蹴り系技発動OK



剣系技発動OK



銃系技発動OK



爆発系技発動OK



衝撃波系技発動OK



HP回復技発動OK



ステータス異常回復技発動OK



毒技発動OK



マヒ技発動OK



催眠技発動OK



泥棒技発動OK

ぼうぎょ 防御して受けるダメージを減らします。わざと敵に攻撃させ、アドレナリン・ゲージを上げる時にも有効です。



アイテム 「しょうひアイテム」を使用することができます。使いたいアイテムを選択し、次に使いたいクルーにカーソルを合わせ、Aボタンを押して決定してください。





いれかえ クルーの前列の1人と後列の1人を入れ替えます。このコマンドを使用すると、1行動を消費します。前列にいるクルーを選択すると、後列のクルーのウインドウが表示されるので前列に出したいクルーにカーソルを合わせAボタンを押して決定してください。ただし、戦闘不能クルーが2人以上いる場合、「いれかえ」は選択不可になります。





にげる クルー全員がバトルから逃げ出します。ただし失敗する事があります。また、イベント戦闘などでは「にげる」のコマンドが表示されないことがあります。



★経験値とレベルアップ★

経験値（EXP）が一定値たまると各クルーはレベルアップし、各種能力がアップしたり新しい必殺技を覚えたりします。また、「しょうひアイテム」の中には基礎パラメーターをアップさせるものもあります。



経験値の入手

経験値は「敵を倒す」ことによって、クルー全員(戦闘不能状態のクルーを含まない)がバトル終了時に取得できます。前列と後列で入手する経験値に違いはありません。

レベルアップで回復

各クルーはレベルアップするとその場で、HP・SPとも全回復します。やられそうなクルーは後列で待機させ、経験値の入手とともにレベルアップ&回復をねらいましょう。



ピンチになったら後列で待機



バトルに勝利！経験値を入手



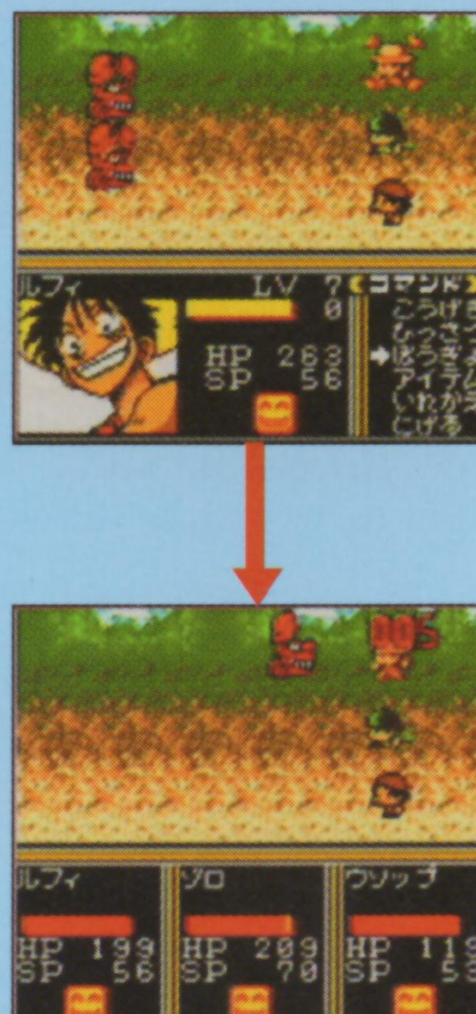
レベルアップと同時に回復

★アドレナリン・ゲージについて★

アドレナリン・ゲージ(AD)はキャラクターの「怒り」の度合いを表したものです。数値が高いほどキャラクターは怒っています。その最大値は99までで、それ以上は上がりません。1つの冒険フィールドをクリアするとアドレナリン・ゲージは10に下がります。攻撃を受けると増加(防御中はより増加)し、必殺技を使用すると減少します。また、必殺技の中には一定値以上のアドレナリン・ゲージを必要とするものがあります。

〈バトル中にアップ〉

敵の攻撃を受けダメージを負うとアドレナリン・ゲージがアップします。たくさん攻撃を受けピンチになればなるほど、逆にアドレナリン・ゲージのアップによるメリットも生まれてきます。



〈イベントでアップ〉

特定のイベントで、アドレナリン・ゲージがアップしたり、ダウンしたりする時があります。原作のストーリーを覚えていると、より楽しめます。



〈例〉

- ●魚屋で試食して・・・・・・・・・・・ルフィがアップ
- ●たしぎに戦いを挑まれて・・・・・・・・ゾロがアップ
- ●海賊に襲われ・・・・・・・・・・・・ナミがアップ
- ●おっさんと言われ・・・・・・・・・ウソップがダウン
- ●美女を助けようと・・・・・・・・・・サンジがアップ

怒！（ADアップ）で生まれるメリット

① 必殺技（P.24参照） が発動可能になる
② SAS（P.32参照）が発動可能になる
③ コンボ技（P.34参照）が発動可能になる
④ キャラクターの基本能力がアップする

★ SASについて ★

SAS(ショッキング・アクション・システム)は、バトル中に“突如”起こるキャラクターのアクションです。アドレナリン・ゲージの数値など様々な条件によって、一定の確率で発生します。原作を知っていると思わず納得の、キャラクターの個性あふれる行動をお楽しみください。

〈SASの一部を紹介〉

[ルフィ]



敵の攻撃に、怒りの反撃。



攻撃したと思ったら、いきなり肉を!

[ゾロ]



弱い相手だと寝てしまう。その間にHPを回復。



敵の攻撃に、「刀狼ながし」で斬り返す。

[ナミ]



後列から、勝手にぬすみを働いてしまう。



後列から、敵を催眠にかける。

[ウソップ]



びびってしまって自分の能力がダウン。



後列から「必殺！タバスコ星」をお見舞いだ！

[サンジ]



敵に女性がいるとメロメロになって攻撃力ダウン。



味方の女性は意地でも守る！！

SASコンプリートに挑戦!

航海日誌に記録されている「SAS辞典」には、各キャラクターが発動したSASが登録されています。全てのSASをキミは体験できるかな？

★ コンボ技について ★

バトル中にある条件を満たすと強烈なコンボ技を出すことができます。コンボ技は「合体コンボ」と「助っ人コンボ」の2種類があります。合体コンボは必殺技の1つで、その合体技を出すキャラクターがクルーにいなければ使えません。助っ人コンボは「なかまリスト」のキャラクターによって技が増えていきます。

〈合体コンボの例〉

ルフィ&サンジ



ゾロ&サンジ



ナミ＆ウソップ



チョッパー＆ウソップ



〈助っ人コンボの例〉

バギー＆カバジ＆モージ



ワンピース1からの通信交換（P.36参照）で仲間を増やしても助っ人コンボが増えるぞ！！

★通信★

通信ケーブル（別売り）を使って、仲間キャラクターの交換や通信対戦ができます。小社から以前発売された「From TV Animation ONE PIECE ～夢のルフィ海賊団 誕生！～」(以下、ワンピース1と呼びます)と本ゲーム(以下、ワンピース2と呼びます)で仲間の交換もできます。使用できるのは、ロードファイルに記録されたキャラクターです。



ただし、本ゲームは最初から通信で遊ぶことはできません。ゲームをある程度進めると「つうしん」コマンドがゲームのオープニング・メニューに表示され、通信で遊べるようになります。(P.12参照)

※ゲームボーイアドバンス専用の通信ケーブルは使用できません。

通信で遊べるのは以下のパターンになります。

こうかん

集めた仲間キャラクターを交換する。



ワンピース2



ワンピース1



ワンピース2

たいせん

育てた仲間キャラクターで対戦する。



ワンピース2



ワンピース2

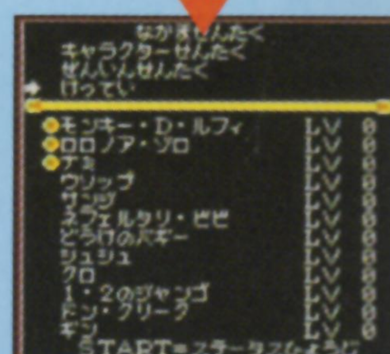
〈こうかんの方法〉



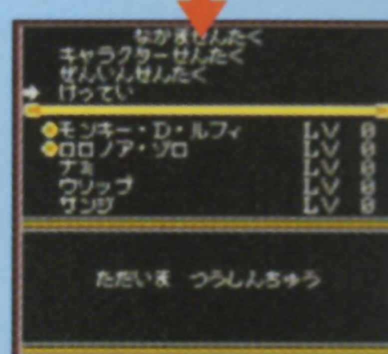
2台のゲームボーイ（以下、GB1、GB2と呼びます）を通信ケーブルでつなぎ、オープニング・メニュー画面の「つうしん」を選びAボタンもしくはスタートボタンを押してください。
次に、十字ボタンの上下で「こうかん」を選び、Aボタンを同時に押してください。



GB1の「なかませんたく」の画面でコマンドを選び、Aボタンを押して決定してください。次に、十字ボタンとAボタンでキャラクターを選択し、Bボタンを押してコマンド選択にもどります。キャラクターは複数選択することができるので一気に交換することもできます。



「けってい」を選びAボタンを押し相手の操作を待ちます。GB2でも同様の操作を行い、「けってい」でAボタンを押すと交換が行われます。



〈一方通行の交換時の注意〉

交換はGB1とGB2が同じキャラクターを選択していればレベルとパラメーターの交換だけが行われますが、片側だけがあるキャラクターを選びもう片方がそのキャラクターを選んでいないと、キャラクターそのものが移動していなくなるケースがあります。

【例1】ワンピース1のキャラクターをワンピース1に移動させると元のキャラクターはいなくなる。

【例2】ワンピース1のキャラクターをワンピース2に移動させるとワンピース1のキャラクターはいなくなる。

【例3】ワンピース2のキャラクターをワンピース1に移動させるとワンピース2のキャラクターはレベル1で残っている。

【例4】ワンピース2のキャラクターをワンピース2に移動させると元のキャラクターはレベル1で残っている。

※ ストーリーに重要なルフィ、ゾロ、ナミ、ウソップ、サンジの5人はこの方法で交換してもレベル1で残っています。

【特殊なケース】

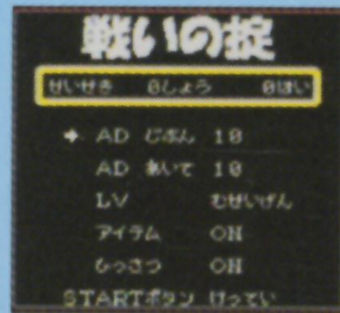
チョッパーはワンピース2からワンピース1に移動できません。
また、ワンピース1と2との間で姿が変わるキャラクターも存在します。

例）ワンピース1では金棒のアルビダ。
　　ワンピース2ではスベスベのアルビダ。

※ 通信は、ゲームボーイ本体が安定した状態で行ってください。

たいせんの方法

オープニング・メニュー画面の「つうしん」を選び、どちらかがAボタンもしくはスタートボタンを押してください。次に、十字ボタンの上下で「たいせん」を選び、Aボタンを同時に押してください。「戦いの掟」が表示されているGB1でルールを決めます。次に、それぞれ参加するクルーを選んで、バトル開始です。



AD……………アドレナリン・ゲージの設定です

LV……………バトルに参加できるキャラクターのレベル設定です。

アイテム…………バトル中のアイテム・コマンドの設定です。

ひっさつ…………バトル中のひっさつ・コマンドの設定です。



戦績でご褒美がもらえる!!

バトルが終了すると対戦の勝敗数が記録され、成績によって賞品がもらえることがあります。時には、仲間が増えることがあるかも!?

バッテリーバックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています（リチウム電池内蔵）。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

このカセットを無断で複製すること及びゲームの映像、内容等を無断で出版・上映・放送することを禁じます。

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントはゲーム情報誌をご覧ください。

《お買い上げのお客様へ》

商品にお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子さまのお名前、お年も必ずお知らせください。

【故障品について】

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形2-4-10 〒111-0043 ◎03-3847-6666

●電話受付時間／月～金曜日（祝日を除く）10時～16時

●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようご注意ください。

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

発売元 BANPRESTO 株式会社バンプレスト

東京都台東区雷門2-16-9 〒111-0043

※バンプレストはバンダイグループの一社です。